



LOS ASUTRA

Jack Vance

TRILOGIA DE DURDANE 3

En este tercer volumen, las aventuras de Etwane adquieren su dimensión galáctica, y se solucionan los enigmas que se han ido planteando.

Nuevas razas y nuevas culturas se enfrentan y/o colaboran en esta historia de acción en la que no faltan algunas reflexiones sobre el devenir de las especies y el sentido de la vida.

PREFACIO

LA famosísima Trilogía de Durdane apareció en los años setenta, el período de madurez de Vance, y en ella se nos narra una acción cuyo inicio transcurre en un planeta habitado por descendientes de terrestres llegados nueve mil años antes. Los recuerdos de la Tierra se han desvanecido ya y se trata de una cultura y sociedad nuevas.

Los Asutra es el tercer volumen de esta serie. Los libros de la trilogía, concebida como un todo, admiten también una lectura independiente. Los lectores que no hayan leído los volúmenes anteriores (*El Hombre sin Rostro* y *Los valerosos hombres libres*), encontrarán al principio una sinopsis escrita especialmente por el propio Jack Vance.

En la presente novela, las aventuras de Etwane adquieren su dimensión galáctica, y se solucionan los enigmas que se han ido planteando. Un viaje a Caraz persiguiendo a los parásitos asutra y sus anfitriones, será el pretexto para un nuevo muestrario de razas exóticas y una sucesión de nuevas aventuras que se desarrollan también fuera de Durdane, en el planeta Kahei, hogar de los Ka. Nuevas razas, nuevas culturas se enfrentan y/o colaboran en esta historia de acción en la que no faltan algunas reflexiones sobre el devenir de las especies y el sentido de la vida.

Quizá llegados al final de esta trilogía quepa reflexionar de nuevo sobre el fenómeno de las series en la ciencia fic-

ción. Es evidente que, en la mayoría de los casos, siempre se da una desigualdad en la calidad e interés de los diversos volúmenes de una serie. Algún comentarista ha considerado que *Los Asutra* es la mejor de las tres novelas que componen el ciclo de Durdane, aunque caben otras opiniones. En cualquier caso el problema planteado no suele ser aplicable a Vance y sus obras.

Las series de Jack Vance se caracterizan por una riqueza insólita en cuanto al muestrario de razas, sociedades y culturas que hace intervenir en ellas, y todo ello salpicado por esa mirada de pequeños detalles que Vance sitúa para dar verosimilitud y realismo a sus construcciones fantásticas. De ahí que el interés de cada volumen resida en su propio contenido, pasando a segundo plano la colaboración del mismo a la trama global. No estamos aquí en una trilogía al estilo de la *Fundación* de Asimov, presidida por una idea central, ni ante la explotación repetitiva del éxito de un gran libro como ocurre en la serie de Herbert sobre *Dune*.

Por ello lo menos importante es la peripecia de Etzwane, el protagonista, que existe tan solo como soporte argumental de una acción cuyo interés reside en las nuevas sorpresas que cada novela aporta a la serie. No es la menor de este tercer volumen la ambigüedad de la relación de parasitismo, simbiosis o colaboración entre los asutra y sus principales anfitriones los Ka.

Miquel Barceló

Sinopsis de los Libros I y II

EL mundo Durdane está más allá del trémulo muro de estrellas conocido como Schiafarilla Cluster. Los habitantes de Durdane han perdido contacto, desde hace mucho tiempo, con los mundos de la Tierra y están sólo vagamente al tanto de que puedan existir otros lugares humanos.

Durdane es un planeta grande. Su enorme territorio Caraz está habitado sólo por unos pocos bárbaros. Al este de Caraz hay un segundo continente más pequeño, integrado por Shant al norte, Palasedra al sur y el Gran Pantano de Sal en el medio.

Shant, que es la región más civilizada de Durdane, es una confederación de 62 cantones gobernados por un solo hombre, el Anomo (u Hombre Sin Rostro), cuya identidad es conocida solamente por sí mismo. Todo ciudadano de Shant lleva un collar, que contiene una carga de dexax, que el Anomo puede hacer explotar, si quiere, por medio de un impulso codificado de ondas de radio. Esta posibilidad suya, junto al incógnito, da al Anomo su autoridad indiscutida.

En el centro de Shant están las montañas Hwan, territorio de una especie misteriosa y semihumana conocida co-

mo Roguskhoi. Periódicamente éstos salen a saquear, matar y capturar. Su lujuria es insaciable: pueden dejar embarazadas a mujeres de cualquier edad con homúnculos pequeñísimos, que rápidamente crecen y aumentan las hordas de Roguskhoi.

Los Roguskhoi son un motivo de terror y de perplejidad. ¿Cuál fue su origen? ¿Quién los llevó a Shant y para qué? Mucha gente sospecha de Palasedra, pero no hay pruebas claras que sustenten esa opinión. Otras preguntas son tan misteriosas como el resto. ¿Por qué Anomo ignora a esas horrendas criaturas? ¿Por qué transige? ¿Por qué no ha tomado una acción decisiva contra los Roguskhoi?

Gastel Etwane, músico, con Ifness, miembro del Instituto Histórico de la Tierra, intentan contestar esas preguntas. A través de una serie de hechos decisivos Etwane se convierte en Anomo y apresa a su antecesor, Sajarano de Sershan. Ifness ha olvidado, sin embargo, la primera regla de su Instituto: un Miembro no debe interferir en los asuntos del mundo que estudia. A Ifness se le pide que abandone Durdane, y así Etwane debe afrontar una tremenda carga de responsabilidades.

Etwane interroga largamente a Sajarano; éste rehúsa justificar su peculiar apatía, excepto para señalar que los Roguskhoi no son en verdad una gran amenaza y que el esfuerzo que requeriría derrotarlos no sería proporcionado a los beneficios que pueda reportar la interrupción de sus saqueos.

Etwane rechaza tales argumentaciones como irreales y decreta la guerra, movilizando a los cantones de Shant. Pero, como Sajarano había pronosticado, la gente de Shant responde en forma indolente; durante demasiado tiempo se había confiado a la omnipotencia del Anomo.

El discriminador Jefe (es decir, el director de la policía secreta) es Aun Sharah, un hombre refinado y astuto de quien Etwane desconfía. Etwane desplaza a Aun Sharah

de su alto puesto y lo designa Director de Obtención de Materiales, para el disgusto de Aun Sarah.

Shant tiene una provisión deficiente de metales. Los técnicos no pueden fabricar ni armas energéticas ni maquinaria de propulsión. Los viajes se hacen a pie, o por carro de mano, o por medio de globos que atraviesan Shant a lo largo y a lo ancho, enlazados por cables que corren a lo largo de hendeduras. En cierta época Etwane sirvió como trabajador en el servicio de globos, pero escapó en el Cruce Angwin, con la ayuda involuntaria de un tal Jerd Finnerack. Etwane recuerda a Finnerack como una persona leal, en quien se podía confiar, y descubre con desaliento que Finnerack ha sido enviado al odiado Campo Tres, para opositores recalcitrantes, en el cantón Glaiy.

Etwane rescata a Jerd Finnerack, pero descubre que la persona excelente del Cruce Angwin se ha convertido en un hombre amargado, que alienta un rencor tremendo contra el sistema que le ocasionó tanto sufrimiento. Finnerack accede sin entusiasmo a convertirse en el segundo de Etwane. Asimismo Etwane recluta para su servicio a Dystar, que es un músico distinguido, y a Mialambre:Octagon, un jurista más bien pedante. Dystar es el padre de Etwane, pero Dystar mismo ignora esa relación.

Hechos inexplicables ocurren entonces. Sajarano de Sershan desaparece del palacio y su cadáver es hallado en un bosque cercano. Etwane queda afectado y deprimido por la muerte de Sajarano. Entretanto las depredaciones de los Roguskhoi son más y más destructivas. La nueva milicia les presenta batalla, pero como carece de armas adecuadas sufre una serie de derrotas desmoralizantes.

Sin embargo, en Garwi los técnicos han creado una nueva arma de energía, que confían habrá de decidir la batalla contra los Roguskhoi. Etwane toma una decisión difícil pero necesaria: la producción de collares explosivos deberá ser interrumpida para facilitar la construcción de las nuevas armas. Es una decisión de largo alcance, que preo-

cupa a los integrantes más conservadores de su equipo. Pero antes de que las armas puedan ser entregadas en cantidades adecuadas, los Roguskhoi lanzan ataques masivos contra los cantones de la costa Norte.

Los Roguskhoi sufren su primera derrota. La satisfacción de Etwane queda manchada por la casi certeza de que alguien entre sus íntimos es un traidor, que por razones difíciles de suponer intriga para la derrota de Shant. ¿Puede ser Dystar? ¿Finnerack? ¿Aun Sarah? ¿Mialambre? Solamente Aun Sarah dio a Etwane algún motivo de sospecha, y buena parte de ella es sólo la consecuencia de la personalidad refinada de Aun Sarah. La prueba cierta no existe. Etwane recuerda a Sajarano y su incomprensible conducta.

Se crea un cuerpo de guerreros especiales: hombres que ya no usan collares. Éstos son la Valerosos Hombres Libres de Shant. Y Etwane quita también los collares de los cuellos de su equipo más cercano: claramente, ha terminado una época.

Finnerack toma el mando de los Valerosos Hombre Libres y también de los Voladores que hostigan a los Roguskhoi desde planeadores armados. Los Roguskhoi están ahora en retirada; el gran peligro para Shant ha pasado.

Etwane arma una trampa para el traidor: Aun Sarah parece ser culpable. Pero niega vigorosamente la acusación y en verdad demuestra su inocencia. ¿Entonces, quién?

Los Roguskhoi se retiran hacia el Sur, a través del Gran pantano de Sal y dentro de Palasedra. Ebrio por la eficacia de sus guerreros, Finnerack insiste en expediciones de castigo contra los palasedranos, que ahora parecen ser los instigadores de la invasión Roguskhoi.

Etwane, preocupado por su acusación incorrecta contra Aun Sarah, prohíben absolutamente tales expediciones. Sin embargo ocurren. Los Duques-Aguila de Palasedra amenazan con la guerra contra Shant. Niegan toda responsabilidad respecto a los Roguskhoi y exigen que se les en-

víen emisarios a Palasedra, donde serán provistos de pruebas de sus afirmaciones.

Etwane, Finnerack y Mialambre vuelan a Palasedra, donde para el asombro de Etwane encuentran al terrestre Ifness, tan austero y reservado como siempre.

El Canciller de Palasedra no sólo niega toda responsabilidad sobre los Roguskhoi, sino que afirma que éstos fueron llevados a Durdane por una nave espacial y desembarcados en un valle de Palasedra conocido como el Engh; y hacia allí se retiran ahora los Roguskhoi.

Etwane, Ifness, Finnerack y Mialambre son transportados en planeador hasta el Engh, donde presencian una tremenda batalla entre los palasedranos y los Roguskhoi. La inocencia de Palasedra queda demostrada; la guerra que la imprudencia de Finnerack casi provoca, ha sido evitada.

Unos pocos jefes Roguskhoi quedan libres y vuelan hasta el Engh superior, donde les espera una nave espacial. Para asombro de los otros, Finnerack se aparta del grupo y procura embarcar en la nave espacial. Mialambre le reprocha su insana conducta; Finnerack se niega a explicar sus acciones; queda taciturno y se niega a hablar.

En la aldea Chemaoue de Palasedra se resuelven muchos misterios. Las autopistas hechas en cadáveres de los Roguskhoi revelan que cada uno de ellos llevaba dentro de sí un *asutra*: una pequeña criatura parásita que actúa como orientador de su anfitrión. Los palasedranos han quitado esa criatura a Finnerack; por tal medio él fue empujado a actos de traición y de provocación. Etwane recuerda a Sajarano y su extraña conducta: también él debió de estar infectado.

La invasión de Shant, si es que eso fue, ha sido rechazada. Pero los misterios prosiguen. Una civilización capaz de construir y hacer volar naves espaciales debe ciertamente ser capaz de derrotar a los débiles ejércitos de Shant. ¿Por qué, entonces, los Roguskhoi con sus armas primitivas?

Ifness tiende a explicar a los Roguskhoi como un experimento en la guerra biológica, armas que se reproducen a sí mismas dentro de los cuerpos del enemigo. Si él tiene razón, la invasión de Shant ha sido un experimento casual, la fase preliminar de una campaña mayor, contra su adversario también mayor. ¿Quiénes? ¿El grupo de los mundos terrenales? ¿El universo del Hombre? A falta de información significativa, Ifness se niega a especular.

Jack Vance

1

LOS Roguskhoi y sus asutra dominantes habían sido expulsados de Shant. Castigados sobre el terreno por los Valerosos Hombres Libres, atormentados desde arriba por los Voladores de Shant, los Roguskhoi se habían retirado al sur, a través del Gran Pantano de Sal, entrando en Palasedra. En un valle la horda había sido destruida, y sólo un puñado de jefes escaparon en una notable nave espacial de bronce rojo. Así la invasión de Shant había tenido su fin.

Para Gastel Etwane la victoria trajo sólo una alegría temporal, tras la cual cayó en un estado anímico triste e introspectivo. Se hizo consciente de su gran adversión hacia la responsabilidad y la actividad pública en general; llegó a maravillarse de haber funcionado tan bien como lo hizo. Al volver a Garwiy renunció al Consejo de los Hombres Púrpuras con una rapidez casi ofensiva; se convirtió en Gastel Etwane el músico; sólo eso. Y su espíritu se levantó; se sintió libre e íntegro. Durante dos días continuó ese ánimo. Después se disipó, cuando la pregunta *¿Y ahora qué?* no tuvo respuesta natural ni fácil.

En una nebulosa mañana de otoño, con los tres soles que se desplazan tras sus propios discos de blanco, de rosado y de celeste, Etwane caminó por la avenida Galias. Los árboles de cintas dibujaban bandas purpúreas y grises sobre su cabeza; detrás de él corría el río Jardeen en su via-

je hacia el Sualle. Otra gente caminaba también por la avenida Galias, pero ninguno de ellos notó al hombre que hasta poco antes había regido sus vidas. Cuando era Anomo, fue necesario que Etwane evitara la notoriedad; no se hizo conspicuo en ningún acontecimiento. Se movió con toda economía, habló con una voz chata, no utilizó grandes gestos, todo lo cual mostraba una fuerza sombría y desproporcionada para su edad. Cuando Etwane se miraba al espejo, a menudo sentía una discordancia entre su imagen, que era saturnina y hasta triste, con lo que sentía que era su propio yo: una persona atravesada por dudas, agitada por pasiones, capaz aquí y allá de alegrías irracionales; una persona muy sensible al encanto y la belleza, iluso por la espera de lo inconseguible. Así Etwane se contemplaba atribulado a sí mismo. Sólo cuando interpretaba música sentía converger sus partes incongruentes.

¿Ahora qué?

Hacía tiempo que había dado la respuesta por segura: volvería a formar parte del conjunto de Frolitz y los Verdosos Rosados-Negros-Azules. Ahora no estaba ya tan seguro, y se detuvo a contemplar las ramas de los árboles de cinta que flotaban sobre el río. La vieja música sonaba lejos en su mente, como un viejo que soplara desde su juventud.

Se apartó del río y continuó por la avenida, hasta que llegó a un edificio de tres pisos con vidrios negros y verdeazulados, más unas curvas que colgaban sobre la calle. Era la posada Fontenay lo que trajo a Etwane el recuerdo de Ifness, el terrestre, investigador del Instituto Histórico. Después de la destrucción de los Roguskhoi, Ifness y él habían viajado en globo a través de Shant hasta Garwiy. Ifness llevaba una botella que contenía un asutra, extirpado al cadáver de un jefe Roguskhoi. La criatura parecía un insecto grande, de unos veinticinco centímetros de largo y la mitad de grosor: un híbrido de hormiga y tarántula, mezclado con algo inimaginable. Seis brazos, cada uno de ellos terminado en tres apéndices, salían del torso. De un lado, globos

de una quitina púrpura-marrón protegían el aparato óptico: tres bolas aceitosas y negras, en cavidades profundas rodeadas de pelo. Abajo temblaban los mecanismos de alimentación y un racimo de mandíbulas. Durante el viaje, Ifness golpeó ocasionalmente en el vidrio, ante lo cual el asutra sólo contestaba con un parpadeo de sus órganos ópticos. Etwane creyó que ese escrutinio era irritante; en algún lado dentro de ese torso estarían ocurriendo sutiles procesos: el razonamiento o una operación equivalente, el odio o una sensación análoga.

Ifness se negó a especular sobre la naturaleza del asutra.

—Las suposiciones no tienen valor. Los hechos, tal como los conocemos, son ambiguos.

—Los asutra trataron de destruir a la gente de Shant —dijo Etwane—. ¿No es significativo?

Ifness se limitó a encogerse de hombros y miró a la distancia hacia el Cantón Sombrío. Salieron embarcados en un viento norte, saltando y ladeándose mientras el timón procuraba extraer lo mejor posible del *Conseil*, un aeróstato notoriamente inseguro. Etwane intentó otra pregunta.

—Tú examinaste el asutra que quitaste a Sajarano. ¿Qué aprendiste?

Ifness habló con voz mesurada.

—El metabolismo del asutra es poco habitual y está más allá de mi capacidad de análisis. Parecen ser una forma congénitamente parasitaria de vida, a juzgar por el aparato digestivo. No les he descubierto ninguna disposición a comunicarse, o quizás estas criaturas utilizan un método demasiado sutil para mi comprensión. Les gusta el uso del papel y del lápiz y hacen nítidos dibujos geométricos, a veces de considerable complicación, pero no de sentido obvio. Muestran ingenio en la resolución de problemas y parecen ser a un mismo tiempo metódicos y pacientes.

—¿Cómo supiste todo eso? —preguntó Etwane.

—Inventé pruebas. El asunto se reduce a presentarles incitaciones.

—¿Como cuáles?

—La posibilidad de la libertad. Evitar la incomodidad.

Etwane, ligeramente disgustado, reflexionó en el asunto durante un periodo. Después preguntó:

—¿Qué piensas hacer? ¿Volver a la Tierra?

Ifness miró al cielo color lavanda, como si tomara nota de algún destino lejano.

—Confío en proseguir mis investigaciones; tengo mucho que ganar y poco que perder. Con igual certeza, encontraré el desaliento oficial. Mi jefe superior, Dasconetta, nada tiene para ganar y mucho para perder.

Curioso, pensó Etwane. ¿Ésa era la forma en que andaban las cosas en la Tierra? El Instituto Histórico imponía una disciplina rigurosa a sus miembros, los que disfrutaban de un distanciamiento completo de los asuntos mundiales. Eso sabía de Ifness, de sus antecedentes y de su trabajo. Poca cosa, bien considerado.

El viaje prosiguió. Ifness leyó partes de *Los reinos del viejo Caraz*; Etwane se mantuvo en un austero silencio. El *Conseil* hizo todo el recorrido; los cantones Erevan, Maiy, Conduce, Jardeen y Rosa Salvaje pasaron por debajo y desaparecieron en la niebla otoñal. El valle del Jardeen se abría por delante, el Ushkadel se levantaba a ambos lados; el *Conseil* voló a través del Valle del Silencio y siguió hasta la Estación del Sur, bajo las torres imponentes de Garwiy.

El personal de la estación arrastró al *Conseil* hasta la plataforma; Ifness se incorporó y con una atenta inclinación de cabeza a Etwane cruzó la plaza.

Con una furia sardónica Etwane vio a aquella figura delgada que desaparecía entre la multitud. Claramente, Ifness procuraba evitar las relaciones, aun las más casuales. Ahora, dos días después, cruzando la avenida Galias, recordó a Ifness. Cruzó la avenida y entró en la posada Fontenay.

El cuarto diurno estaba silencioso; unas pocas figuras estaban sentadas aquí y allá, meditando sobre sus jarros. Etwane fue al mostrador, donde le atendió el mismo Fontenay.

—Bien, he aquí a Etwane el músico. Si usted y su *Khi-tan* están buscando un sitio para actuar, no puede ser. Aquí Master Hesselrode y sus Scarlet Mauve Whiteros ocupan el sitio. Lo digo sin ánimo de ofensa: usted es tan bueno como el mejor de ellos. Acepte un jarro de cerveza Rosa Salvaje, gratis.

Etwane alzó el jarro.

—Mis mejores deseos. —Bebió. La vieja vida no había sido tan mala, después de todo. Miró la habitación. Allí estaba la plataforma baja donde tan a menudo había interpretado música; la mesa donde había encontrado a la adorable Jurjin de Xhiallinen; el rincón donde había esperado al Hombre sin Rostro. En cada sitio había recuerdos que ahora parecían irreales; el mundo se había vuelto sano y normal. Etwane miró a través del cuarto. En un rincón lejano, un hombre alto, de pelo blanco y edad incierta, estaba sentado, haciendo anotaciones en un cuaderno. La luz de uno de los ojos de buey jugaba a su alrededor; mientras Etwane miraba, el hombre alzó una copa a sus labios y bebió un sorbo. Etwane se volvió a Fontenay.

—Ese hombre en el compartimento alejado, ¿quién es? Fontenay miró a través del salón.

—Es el caballero Ifness. Utiliza mi sitio delantero. Un tipo extraño, severo y solitario, pero su dinero cae como el sudor. Es del Cantón Cope, supongo.

—Creo que conozco al caballero.

Etwane tomó su jarro y atravesó la cámara. Ifness observó que se acercaba, de soslayo, con el rabillo del ojo. Deliberadamente cerró su cuaderno y sorbió de su copa de agua helada. Etwane hizo un saludo correcto y se sentó; si hubiera esperado una invitación, Ifness lo habría dejado de pie.